

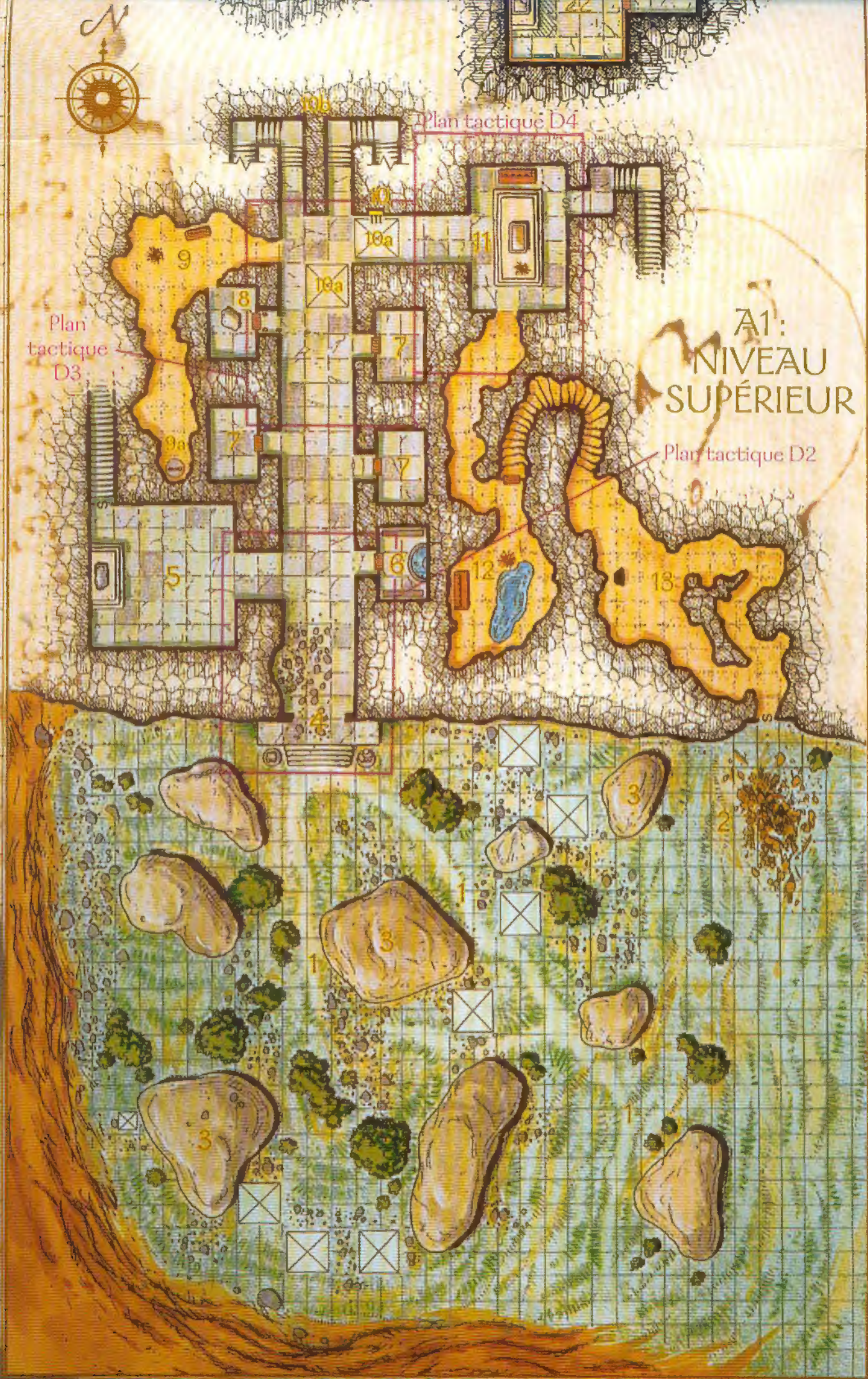


Plan tactique D4

Plan tactique D3

A1:
NIVEAU
SUPÉRIEUR

Plan tactique D2

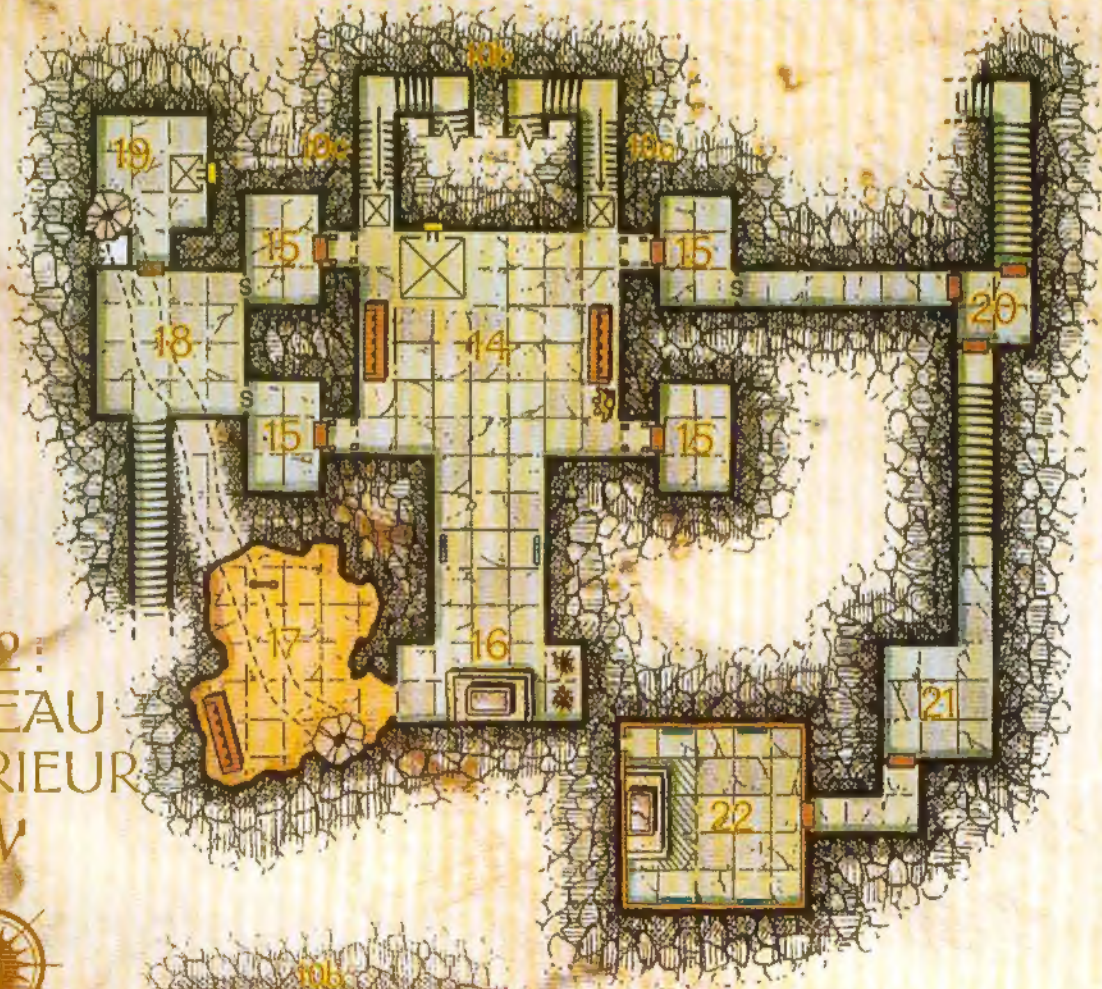


BANDITS, BANDITS

1 carreau = 1,5 m

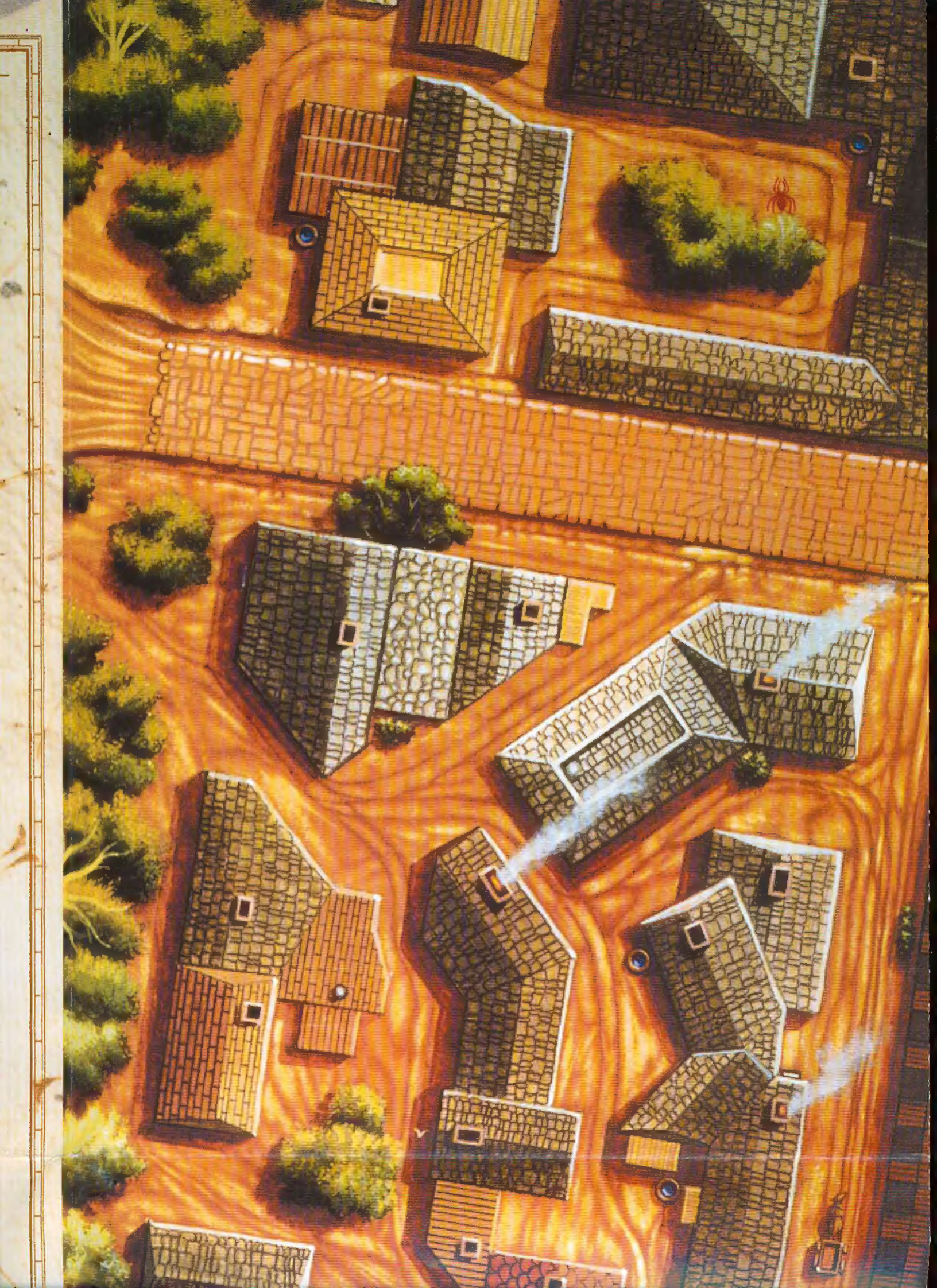
	Porte		Statue (mannequin d'entraînement)
	Porte secrète		Fontaine
	Escalier		Gravats
	Passage sous-jacent		Tas d'ordures
	Étai		Vitrail
	Feu de camp		Trappe
	Levier		Escalier amovible
	Piédestal		Paroi métallique
	Échelle (montante)		Trou
	Échelle (descendante)		Eau
	Râtelier d'armes		Plancher sensible
	Autel		Extérieur (colline)
	Sarcophage		Falaise

A2:
NIVEAU
INFÉRIEUR



Plan tactique D4





A3 : À L'ENSEIGNE DE LA COCKATRICE DORÉE

1 carreau = 1,5 m



Zone d'arrivée
des araignées-démons





J
UR



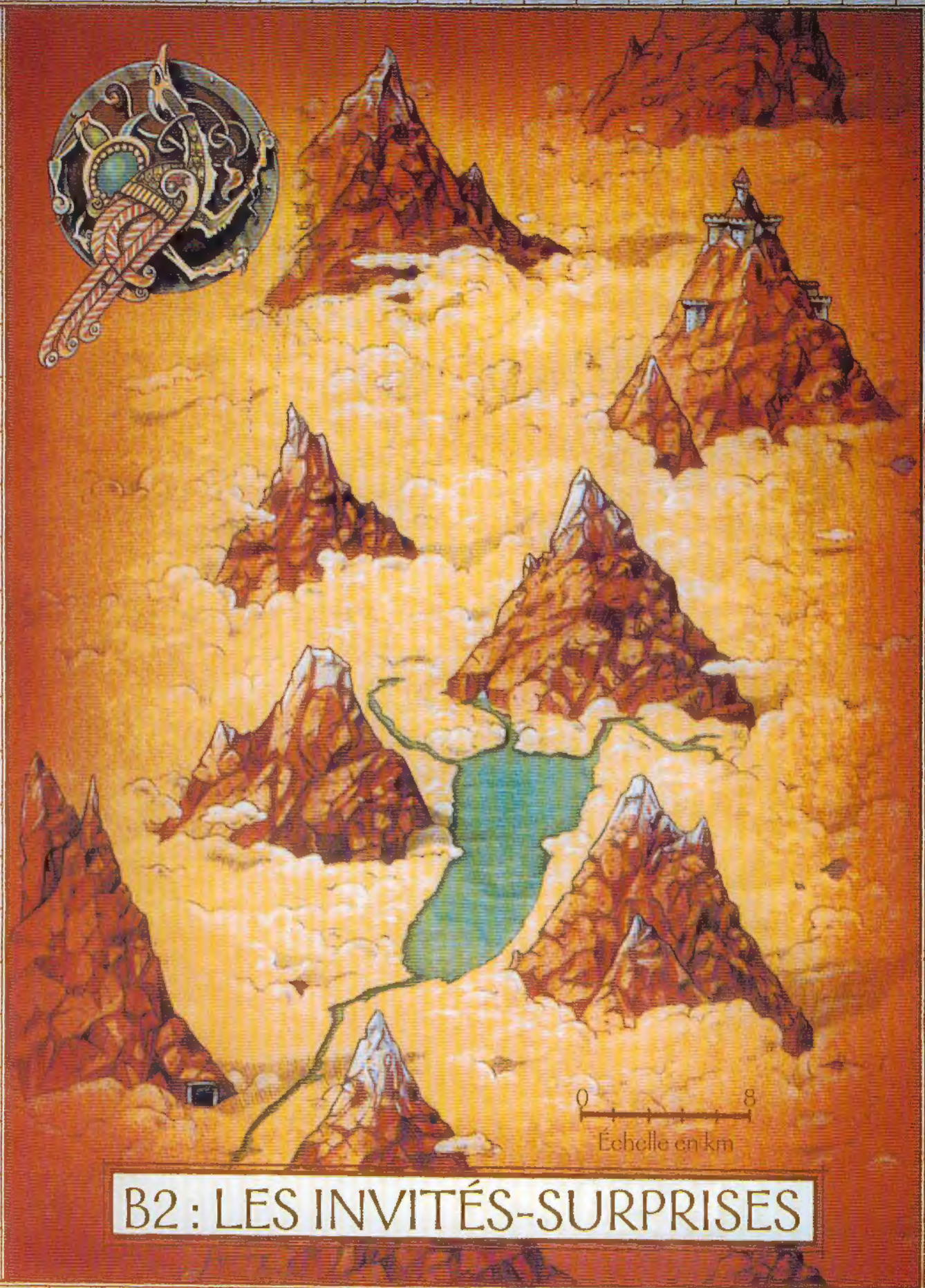




B3:
URELLE



RTS



0 8
Échelle en km

B2 : LES INVITÉS-SURPRISES

Vers le
niveau C

NIVEAU 4

DANS LES ENTRAILLES
DE LA TERRE



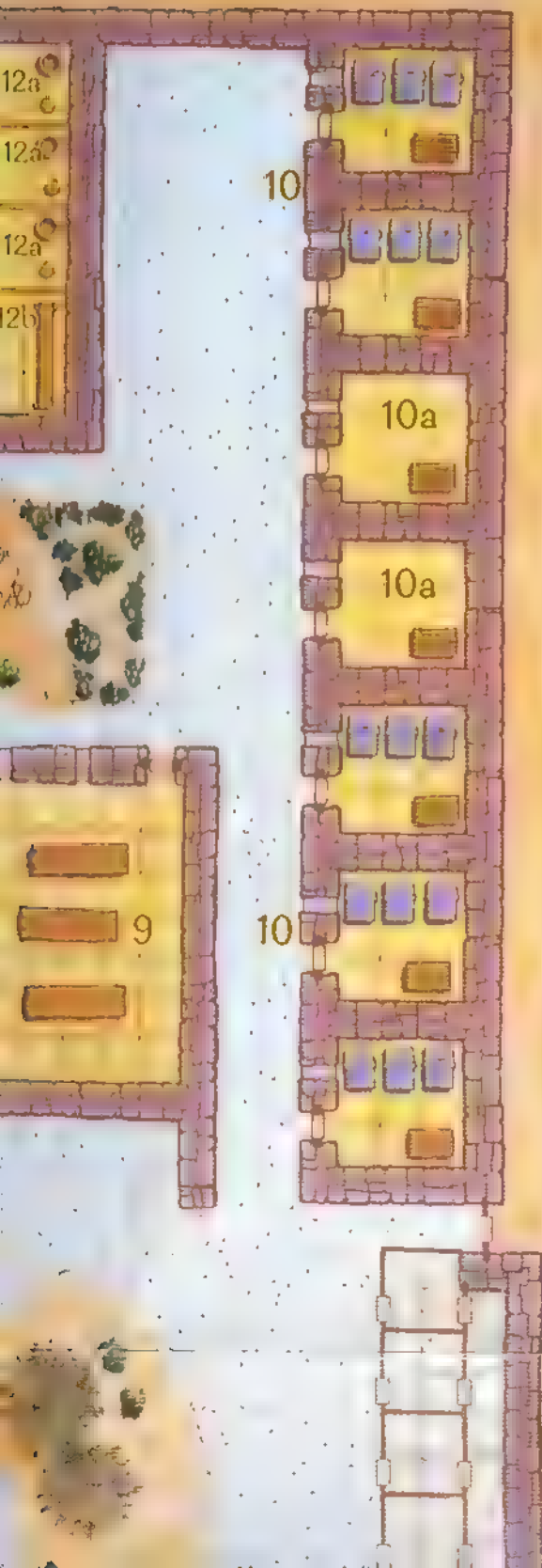
NIVEAU A

Vers le niveau 2

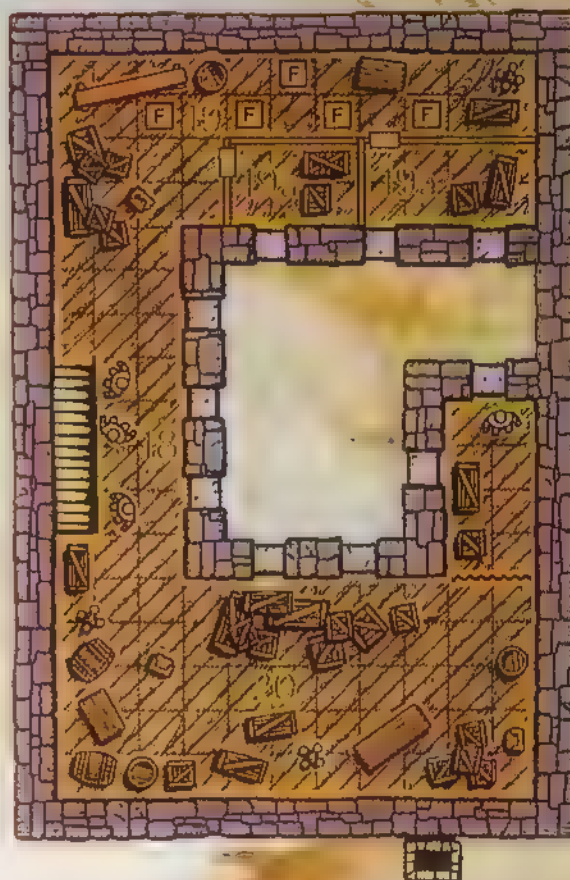
C1 REZ-DE-CHAUSSÉE



SÉE



C2 LA MAISON, PREMIER ÉTAGE



LE CARAVANSÉRAIL

1 carreau = 1,5 m

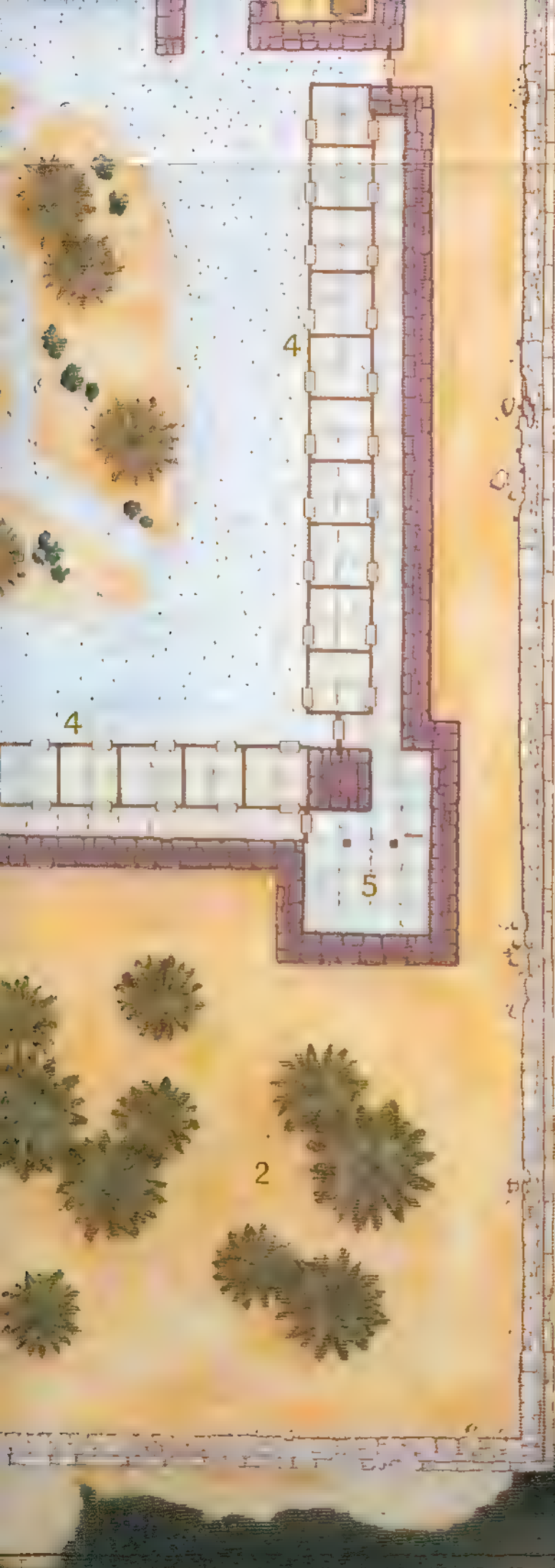
-  Porte
-  Porte secrète
-  Portail



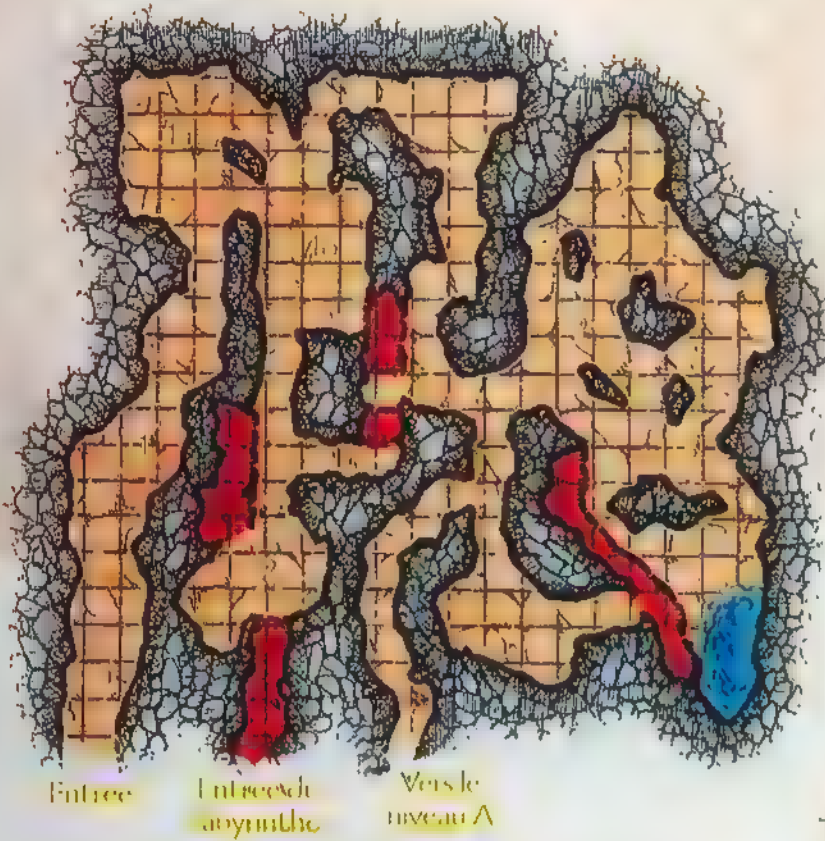
LE CARAVANSÉRAIL

1 carreau = 1,5 m

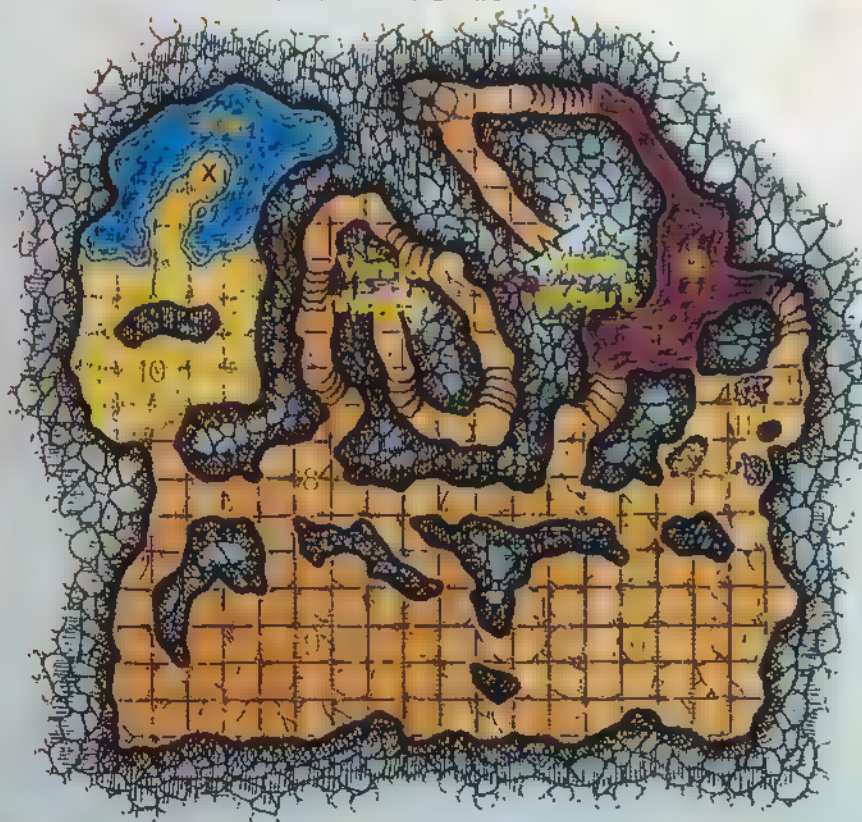
	Porte
	Porte secrète
	Portail
	Fenêtre
	Colonne
	Mezzanine
	Conduit de cheminée
	Cheminée
	Lit
	Tabouret
	Chaise
	Table
	Banc
	Caisses
	Râtelier d'armes
	Tonneau
	Rideau
	Statue
	Paravent
	Seau
	Puits
	Baignoire
	Débris
	Forge
	Échelle
	Trappe au plancher
	Trappe au plafond
	Tapis
	Parquet
	Eau



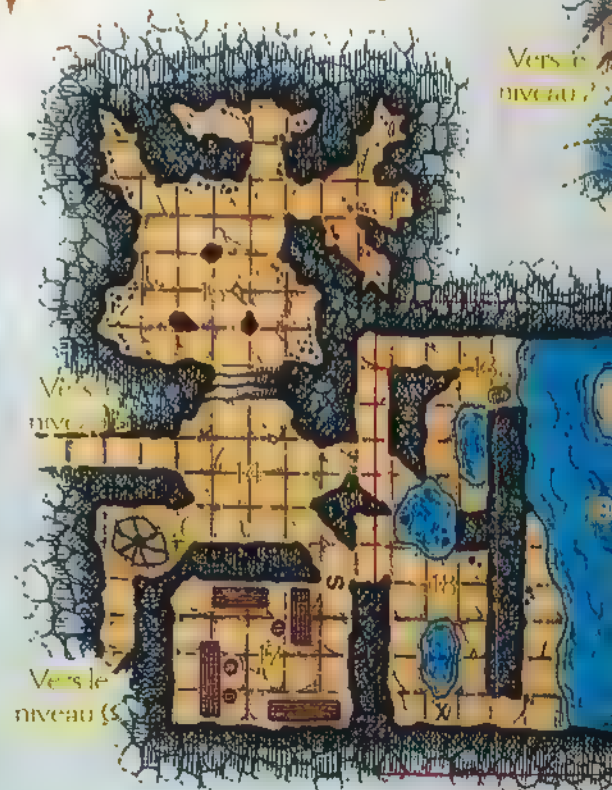
NIVEAU 1



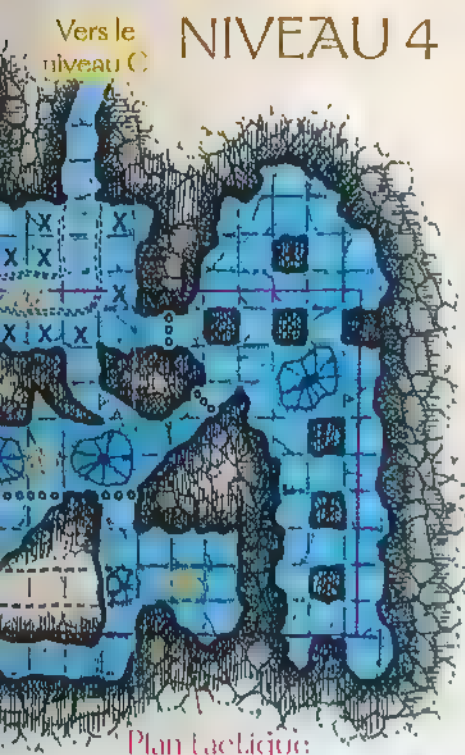
NIVEAU 2



NIVEAU 3



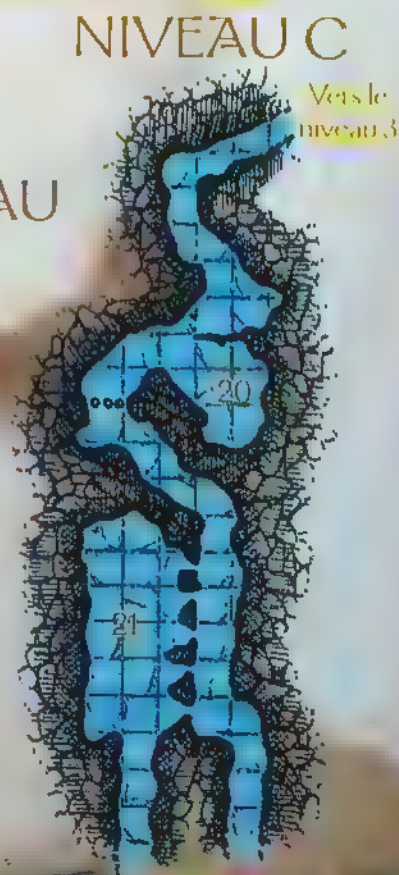
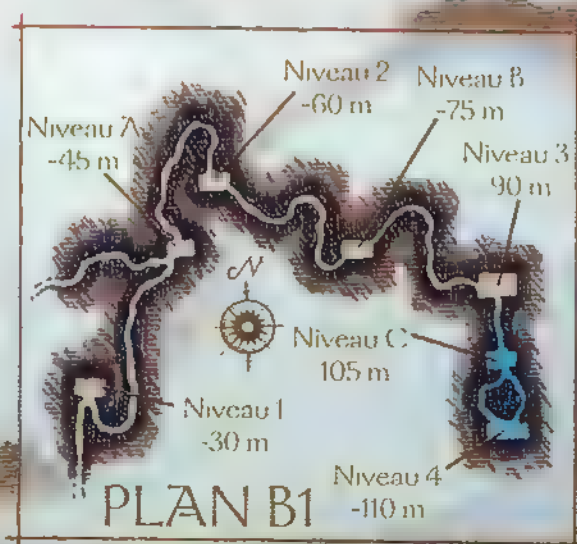
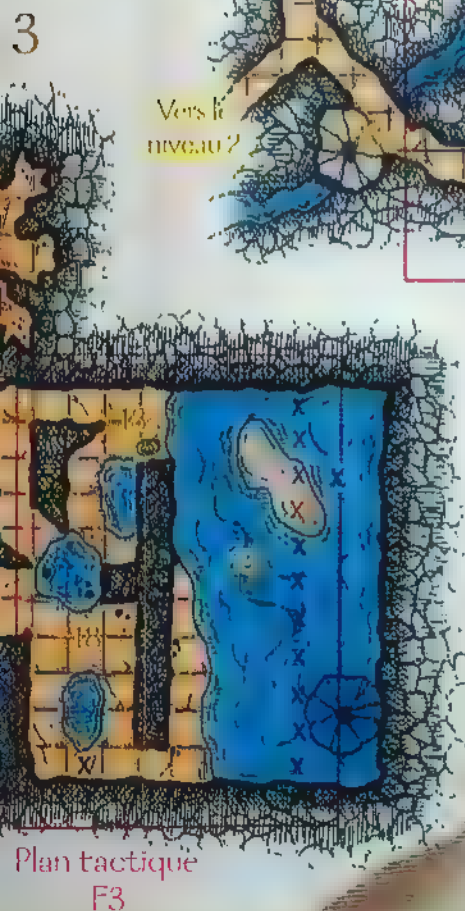
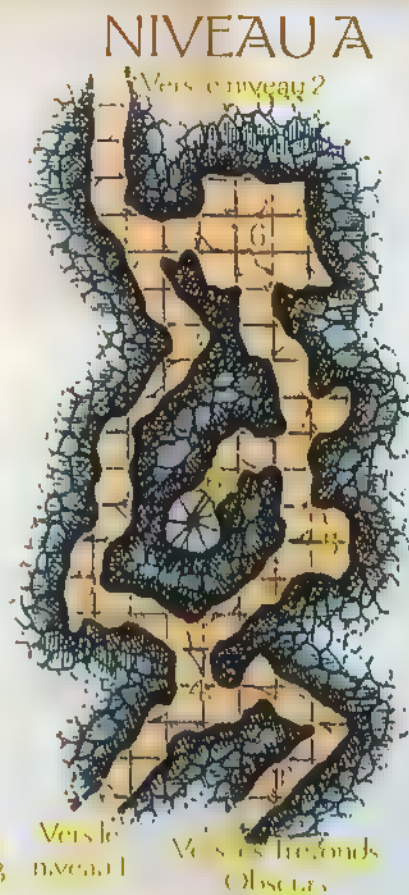
Plan tactique
F3



DANS LES ENTRAILLES DE LA TERRE

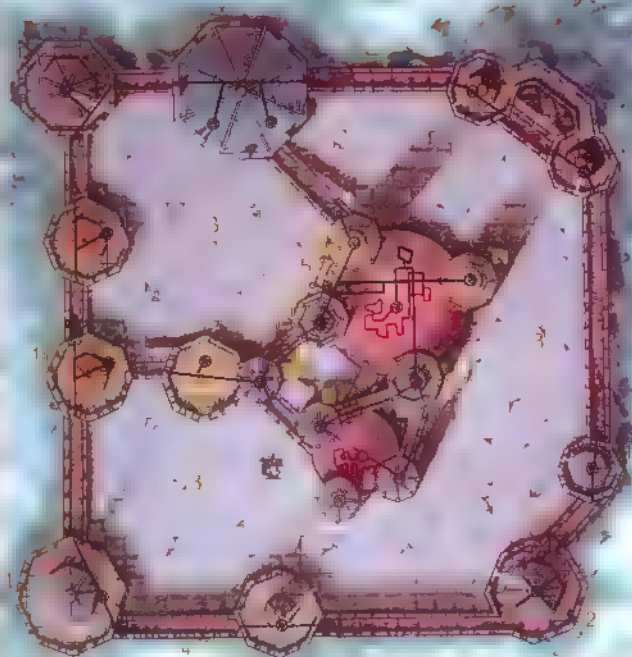
1 carreau = 1,5 m

- Porte secrète
- Escalier
- Herse/barreaux
- Mur illusoire
- Trou
- Tunnel de l'ombre des roches
- Galerie sous-jacente
- Rebord
- Section immergée
- Eau
- Boue
- Créature
- Créature illusoire



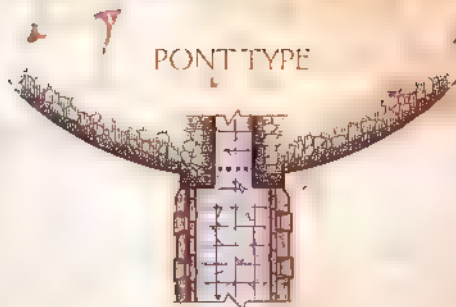
E1 LA CITADELLE DU CHAOS

1 terrain 30 x

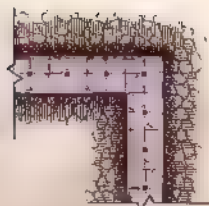


Jaune : terrain de base
Rose : terrain des passerelles
Gris : terrain des remparts

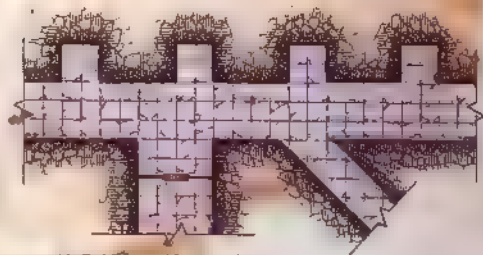
PONT TYPE



EXTRÉMITÉ DE PASSERELLE TYPE



COULOIR TYPE, 1



COULOIR TYPE, 2

E2 QUARTIERS DE MISKA ET PORTIONS TYPE DE LA CITADELLE

1 carreaux = 5 m



vert



Rampes - escaliers extérieurs



escaliers



escaliers



escaliers



escaliers



escaliers

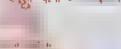


escaliers

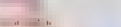


escaliers

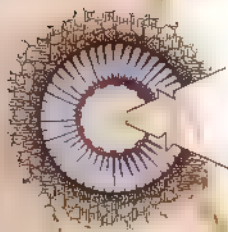
escaliers



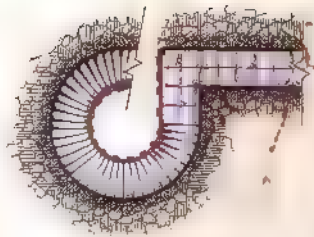
escaliers



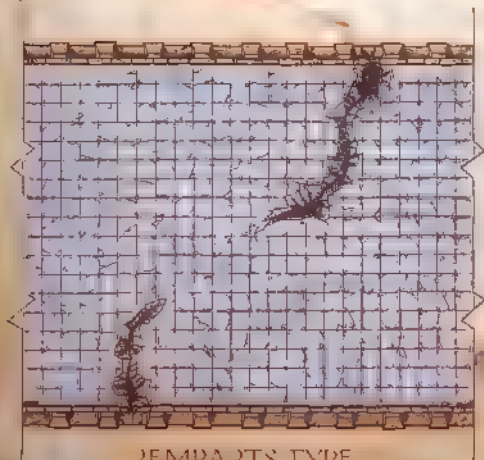
escaliers



ESCALIER TYPE

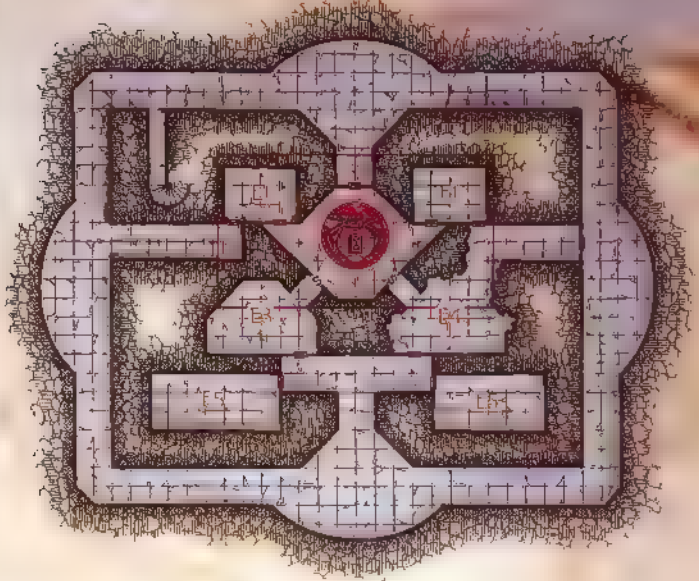


PALIER TYPE

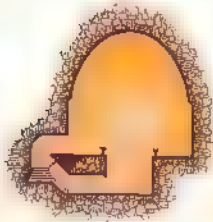


REMPARTS TYPE

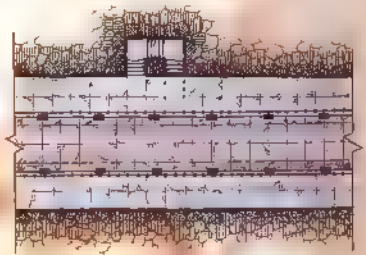
LES QUARTIERS D'ENFILADE



COULOIR TYPE,
COUPE

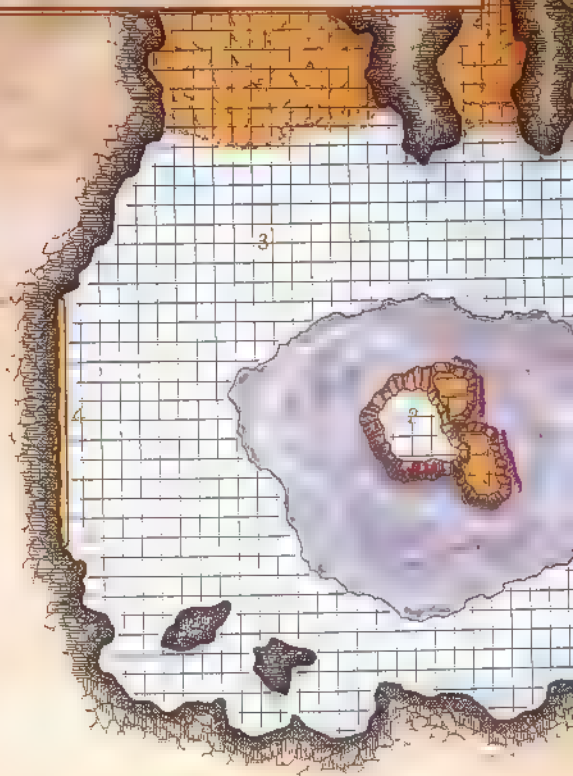


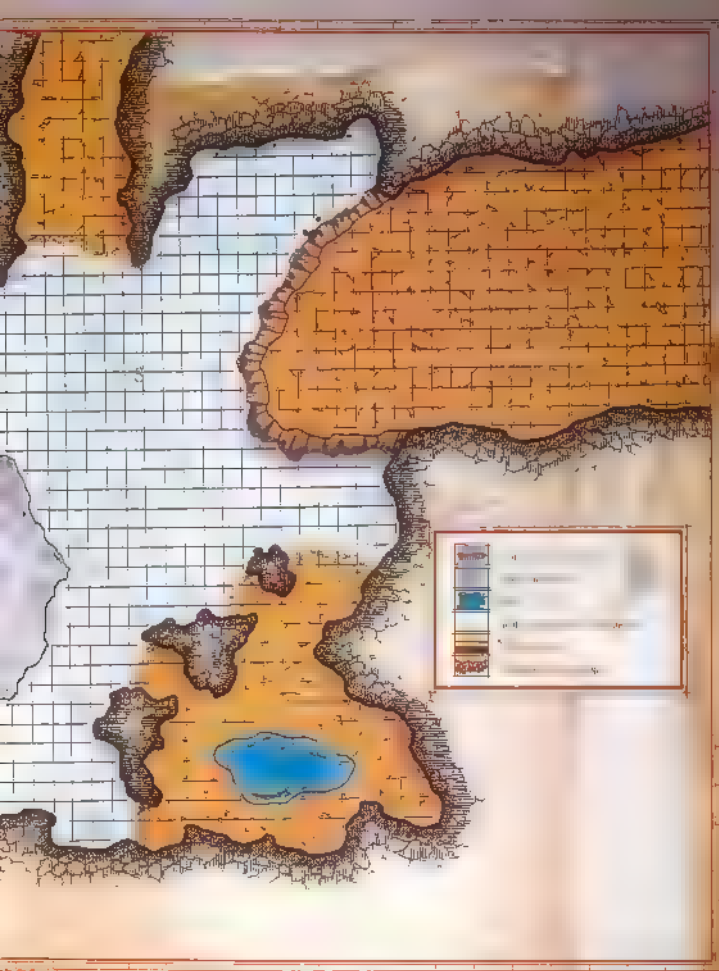
COULOIR TYPE. 3



E3 LE PALAIS DE LA REINE

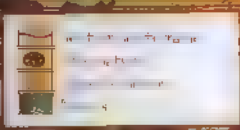
1 carreau = 1.5 m



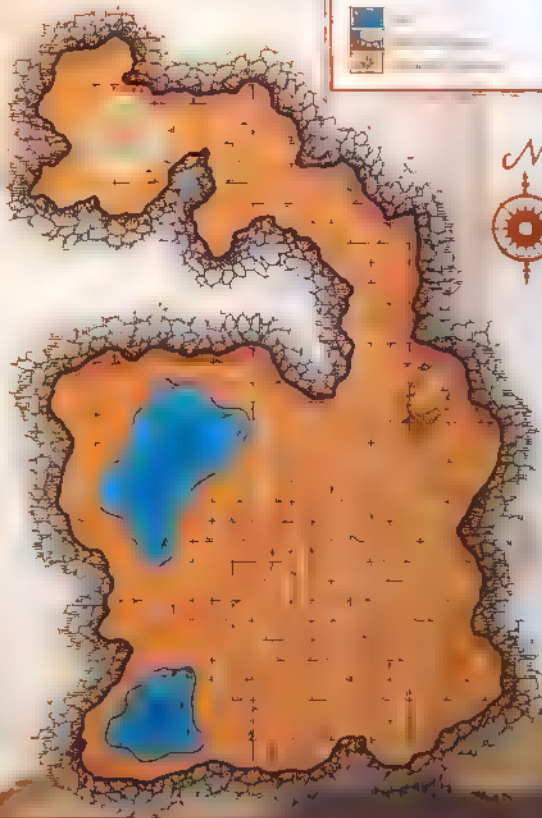


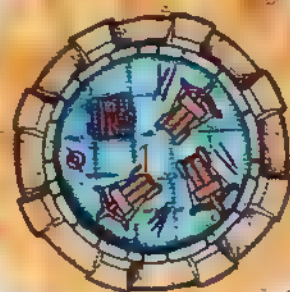
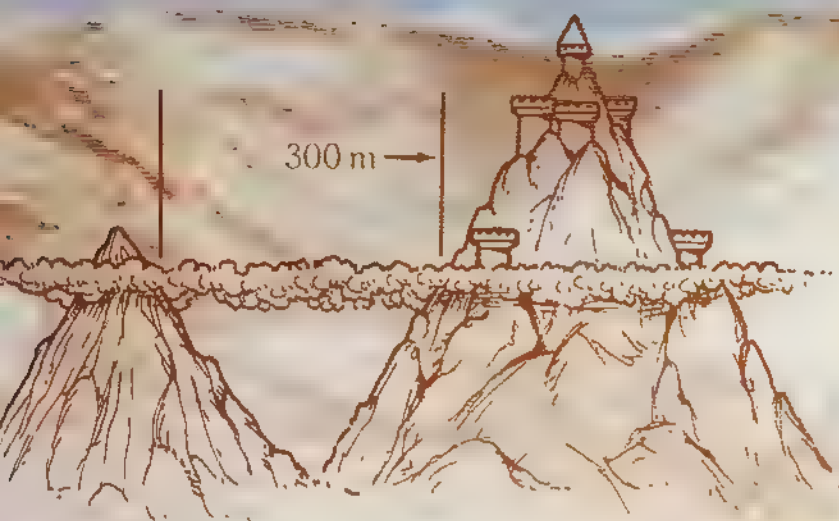
E4 L'ÎLE D'ACYDIKEEN

Carte de l'île d'Acydikeen

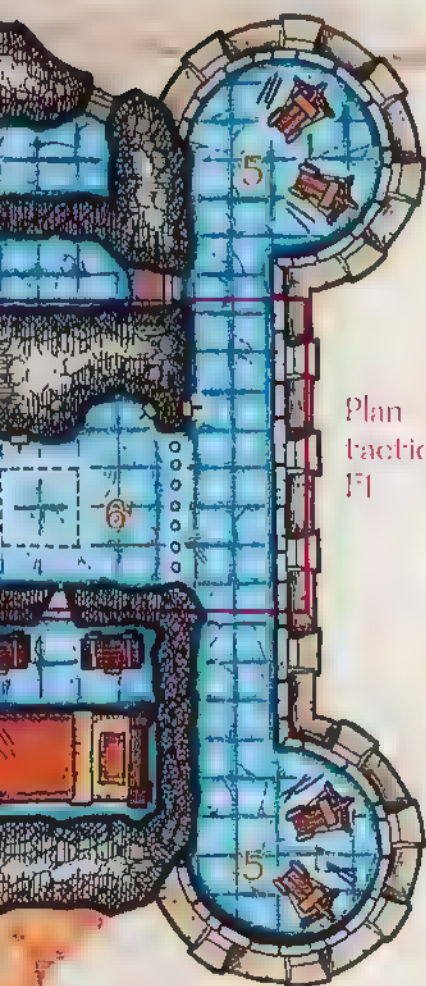


ES L'ANTRE D'ACYDIKEEN





B3:
TOURELLE



Plan
tactique
F1



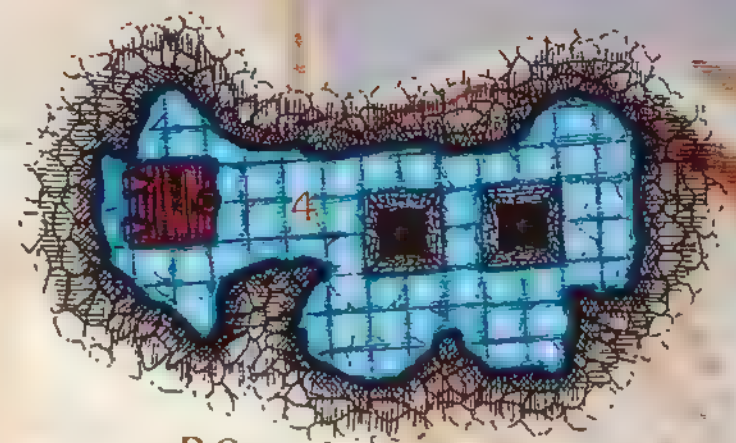
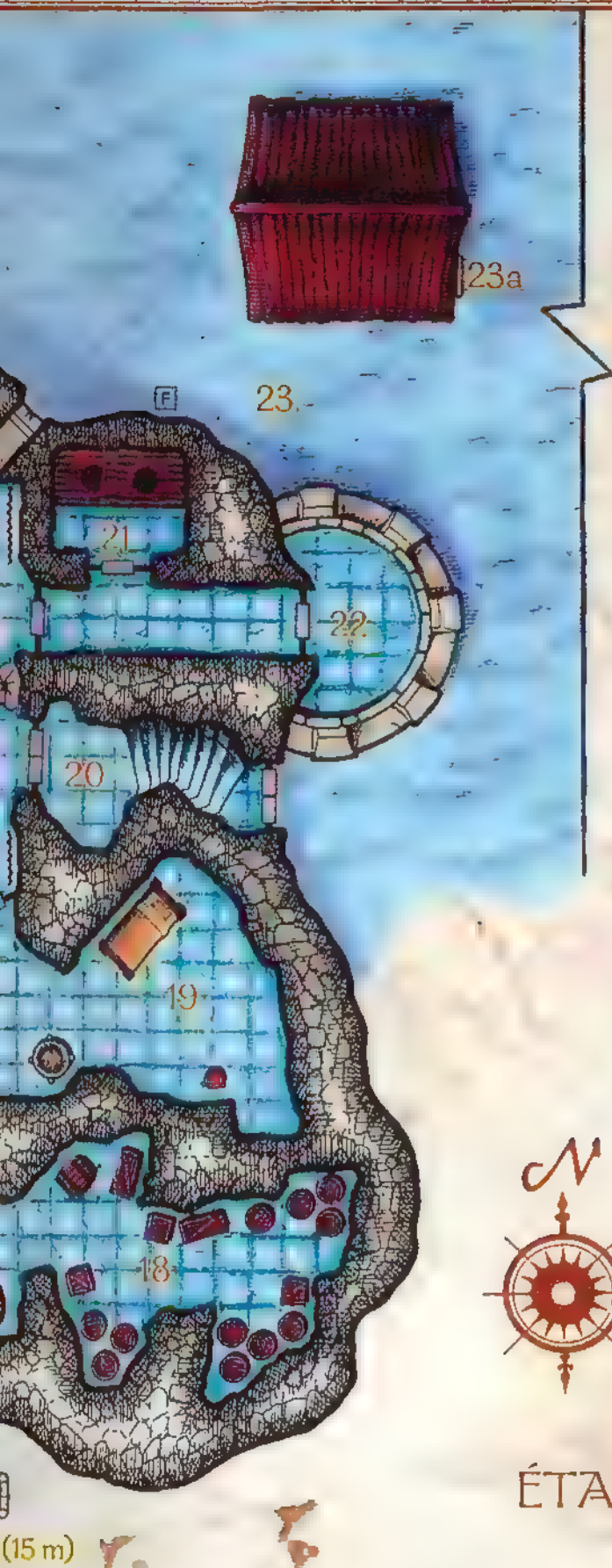
B4:
REMPARTS

NIVEAU 1

Vers le
niveau C

Vers le
niveau C

NIVE



B6:
MÂCHICOU LIS

Vers 16 (15 m)



B5:
ÉTAGE SUPÉRIEUR

Vers 17 (15 m)

LE CHÂTEAU DES GÉANTS

1 carreau 1,5 m



Porte



Garde-robe



Baliste

Conduit longe

B7: ÉTAGE PRINCIPAL



Vers 27 (15 m)

Plan tactique F2



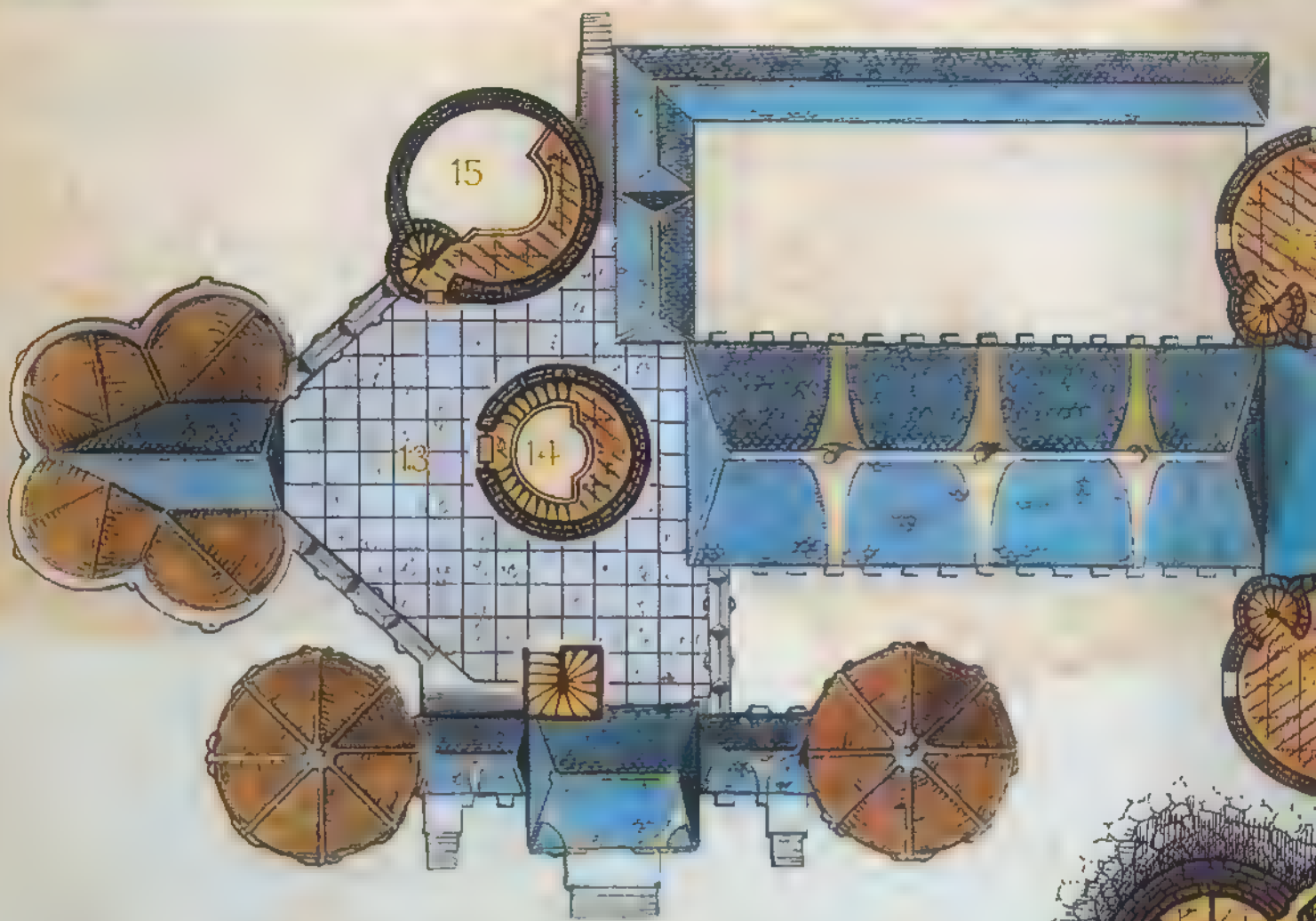
B8:
ÉTAGE INFÉRIEUR

LE CHÂTEAU DES GÉANTS

1 carreau = 1,5 m

	Porte		Garde-robe		Baliste
	Porte à double battant		Armoire		Conduit, large
	Porte secrète		Table		Conduit, étroit
	Fenêtre		Chaise		Conduit naturel
	Meurtrière		Tabouret		Cheminée
	Escalier		Lit		Tas de paille
	Trappe dans le nuage		Brasero		Tas de pierres
	Trappe		Coffre		Nid de griffon
	Rideau/tapisserie		Caisses		Mâchicoulis
	Herse/barreaux		Baril		Mâchicoulis (plafond)
	Échelle		Métier à tisser		Trou
	Cloche d'alerte		Latrines		Eau
	Banc rembourré		Râtelier d'armes		Nuage solide

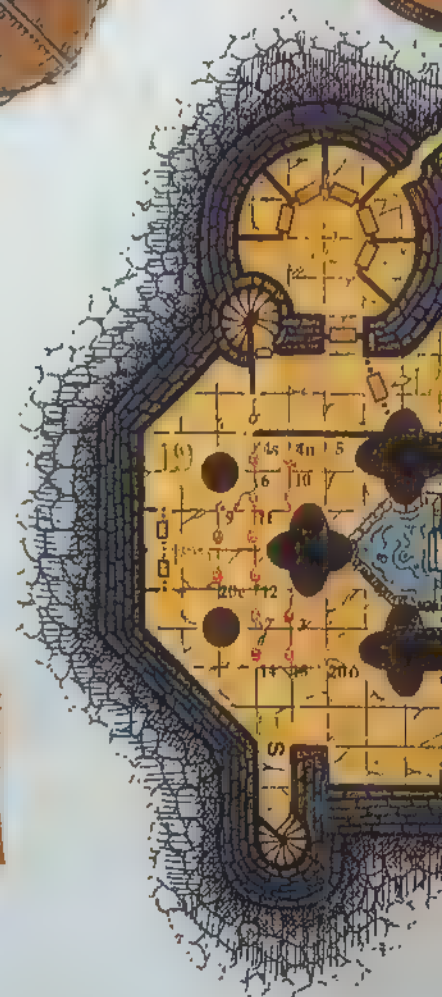




C4 TOITS ET TOURS



LE TEMPLE - VUE DE CÔTÉ







C5 REZ-DE-CHAUSSEE

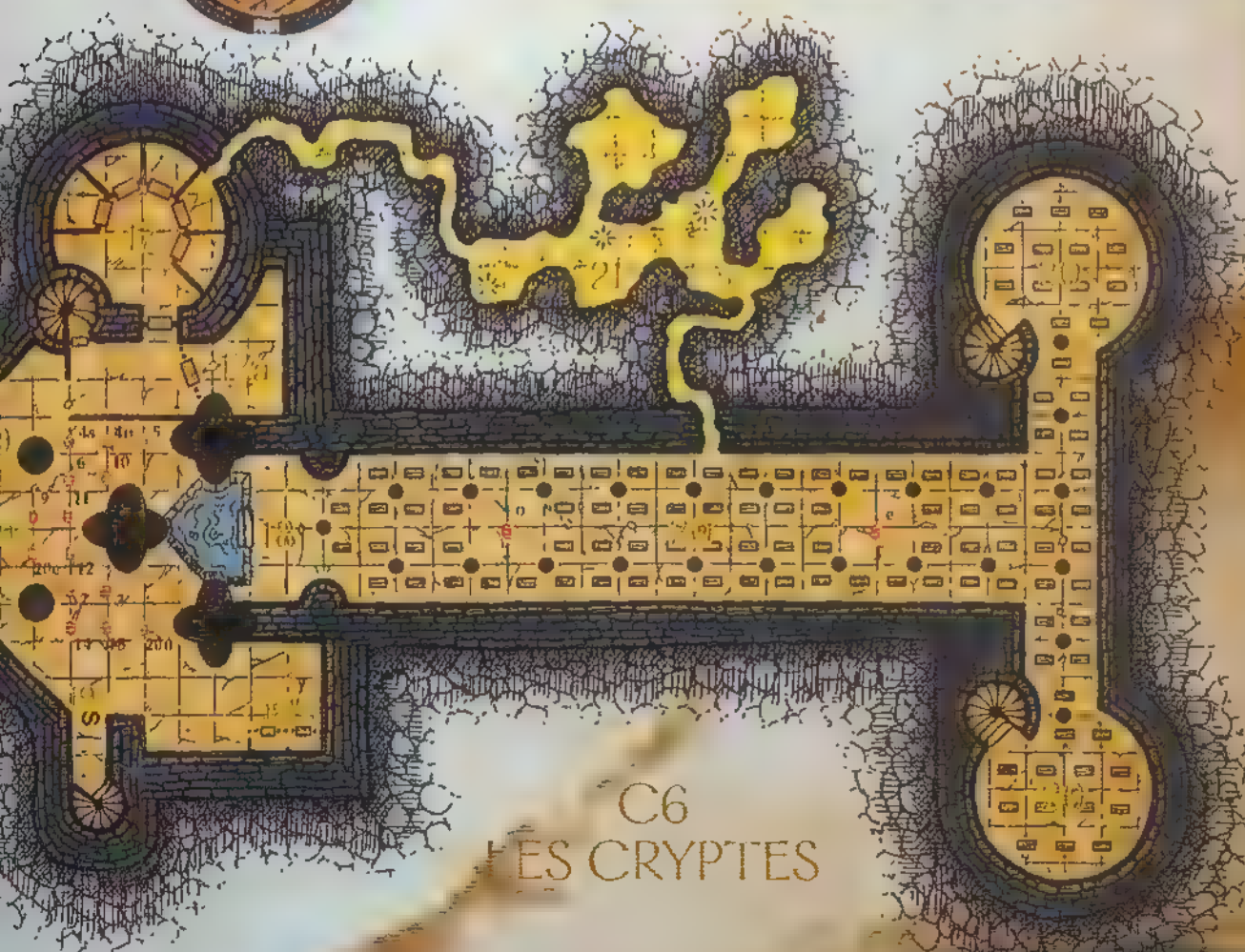
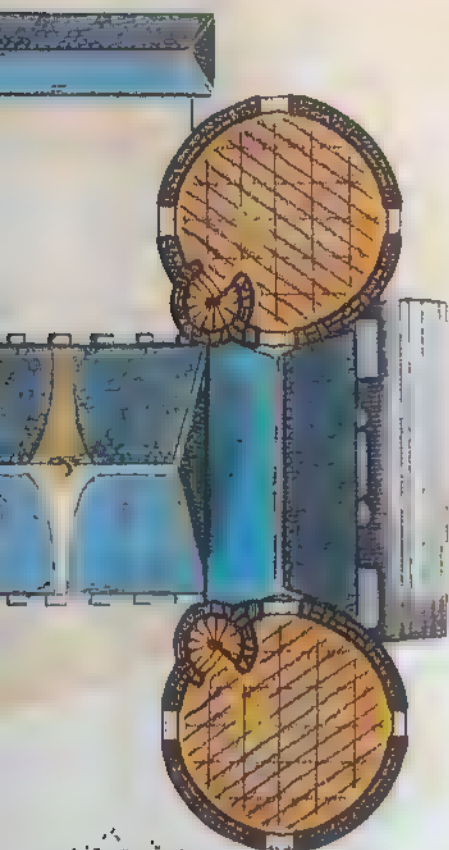
LE TEMPLE

1 carreau = 1,5 m

LE TEMPLE

1 carreau - 1,5 m

	Porte		Banc
	Porte à double battant		Armure
	Passage secret		Statue
	Trappe secrète		Cheminée
	Fenêtre ouverte		Rambarde métallique
	Fenêtre fermée par une vitre		Dalle
	Vitrail		Téléporteur
	Escalier		Braises rougeoyantes
	Grande		Trou
	Colonne		Conduit naturel
	Autel		Eau
	Barreaux métalliques		Parquet



C6
LES CRYPTES

Plan pour les jeux D1
Bandits, larcins

Le terrain = 15 m

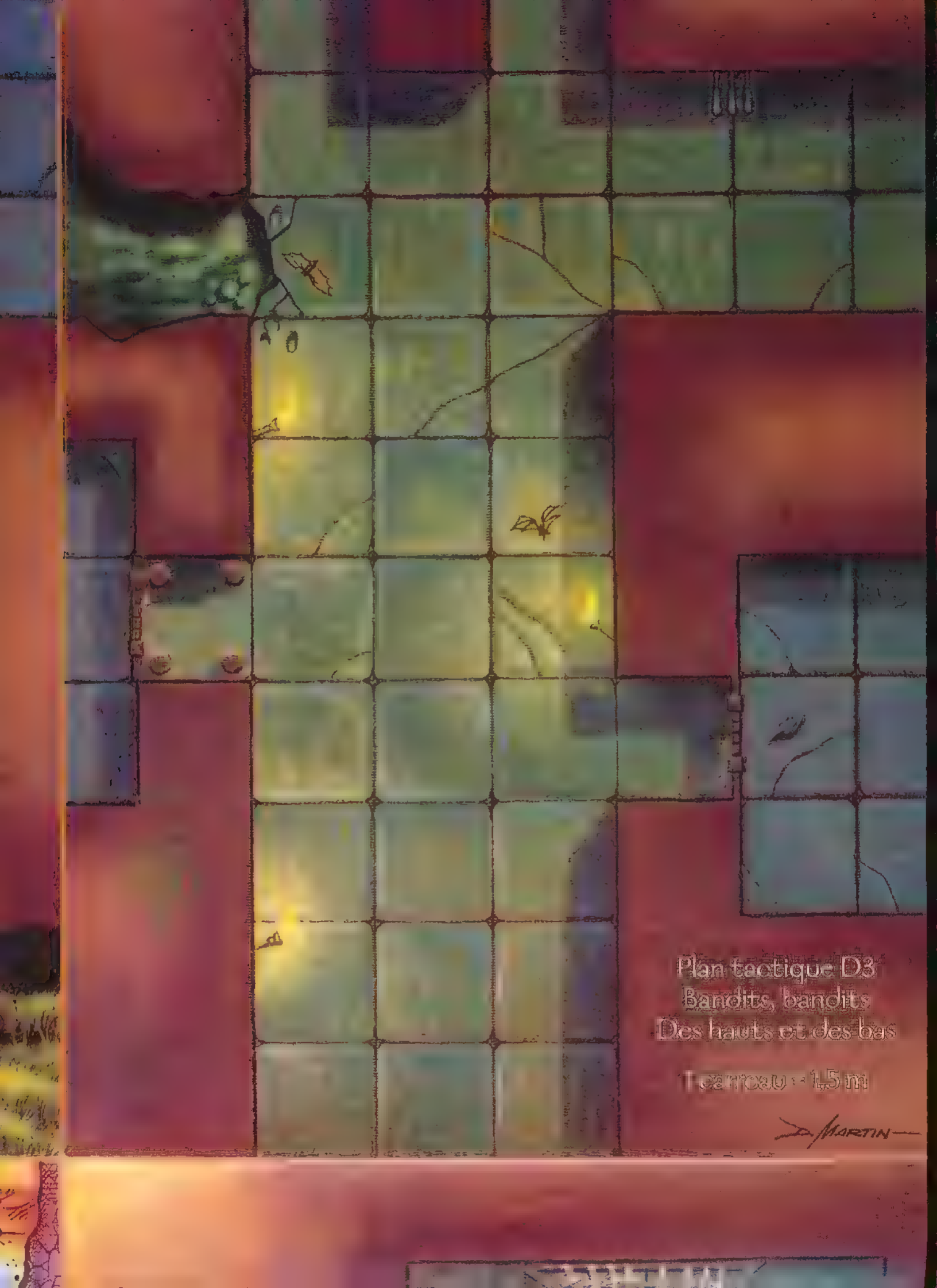


Plan tactique D2
Bandits, bandits
Entrée

1000000 1500

Plan pour les joueurs D4
bandits, bandits

1000000 1500

The image shows a tactical map on a grid. The grid is composed of squares, some of which are shaded in different colors (green, yellow, red) to represent different terrain types. There are various symbols on the map, including small circles, lines, and shapes that represent buildings, roads, and other features. The map is oriented with a north arrow in the top right corner. The text is located in the bottom right corner of the map.

Plan tactique D3
Bandits, bandits
Des hauts et des bas

Terrain : 1,5 m

D. MARTIN

1 carreau = 1,5 m

MARTIN



Des hauts et des bas
Des hauts et des bas
Des hauts et des bas

1 carreau = 1,5 m

Plan tactique D5

À l'enseigne de la Cockatrice Dorée L'attaque des araignées-démons

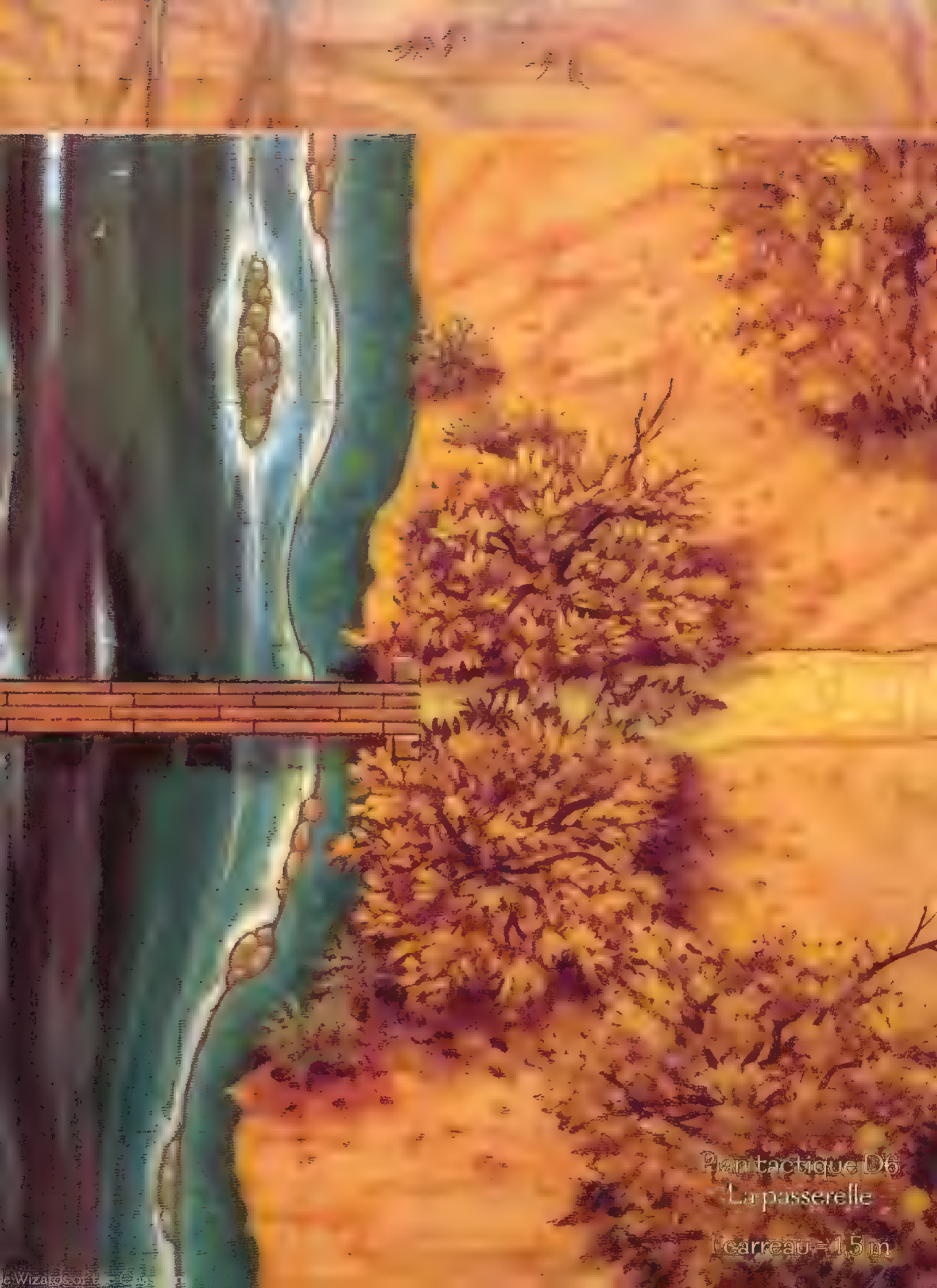
1 carreau = 1,5 m



mons







Plan tactique D6
La passerelle

1 carreau = 1,5 m



Plan de la salle du Scep
à l'école de la commune
de la commune de la commune
de la commune de la commune
de la commune de la commune

MARTIN

Plan t

La pince de son maître

1 carreau = 1,5 m





Plan tactique F3 - Dans les entrailles de la terre Salles 18 et 19

1 carreau = 1,5 m



Plan tactique F4
Dans les entrailles de la terre
La pince de son maître

1 carreau = 1,5 m



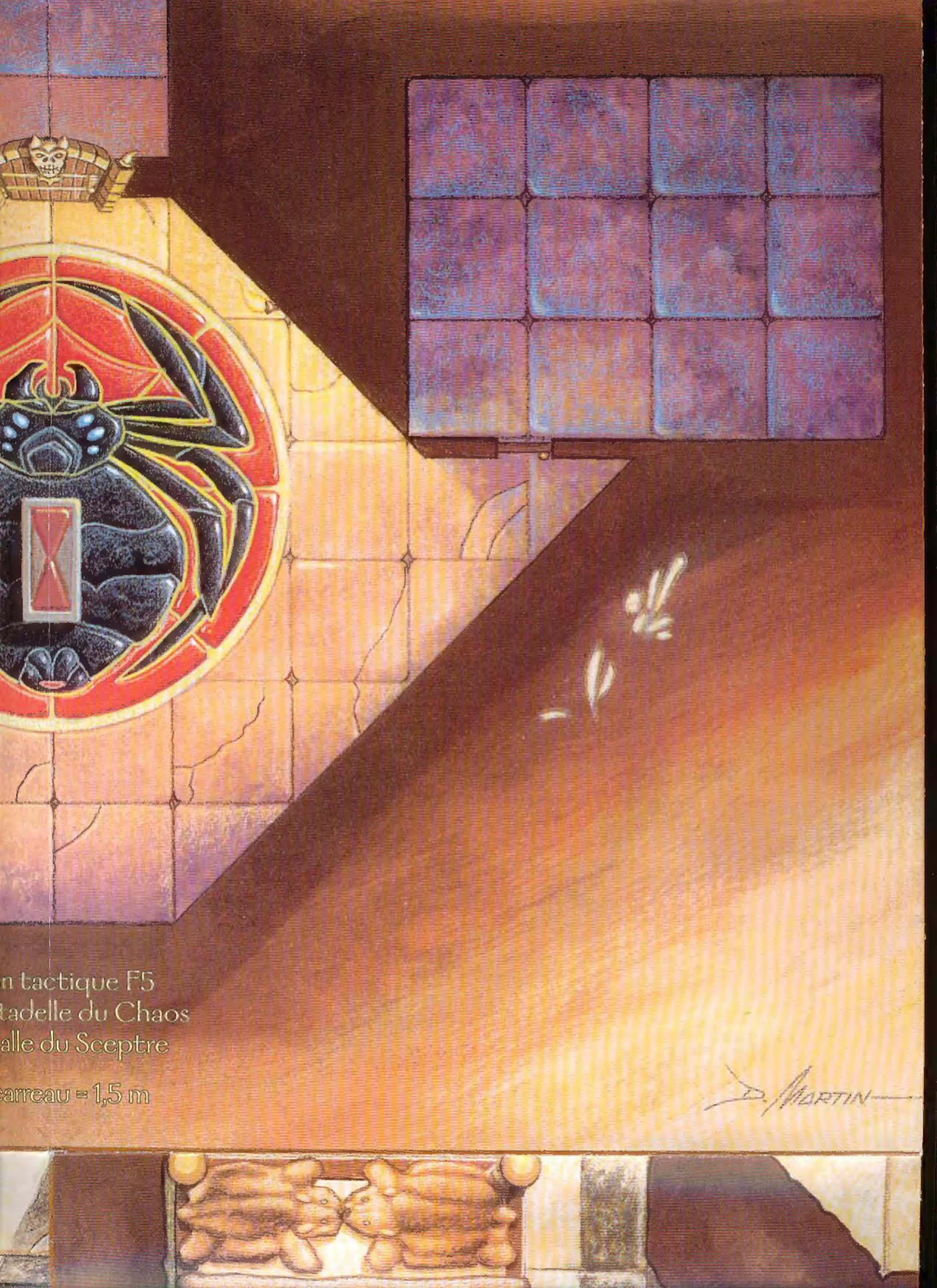
terre
re

D. MARTIN



Plan tactique F5
La Citadelle du Ch
La salle du Scept

1 carreau = 1,5 m



n tactique F5
tadelle du Chaos
alle du Sceptre
carreau = 1,5 m

D. MARTIN